

Be Safe Outside

Gabriela Wiącek

Damian Płoszaj

HackYeah 2020

Grupy docelowe

- ▶ Główne grupy docelowe to:
 - ▶ Dzieci
 - ▶ Nastolatki
 - ▶ Młodzi dorośli
- ▶ Zasady są bardzo proste, więc każdy może się dobrze bawić
- ▶ Aplikacja przeznaczona jest na urządzenia mobilne.



Świat

- ▶ Kierunek artystyczny to **Flat Design**
- ▶ Poziomy przedstawiały będą miejsca, gdzie jest dużo ludzi, np. chodnik w centrum miasta, okolice supermarketów, miejski rynek, park
- ▶ Ludzie będą różnorodni. Część z nich będzie miała unikalne animacje i zachowania.



Gameplay

- ▶ Co kilka poziomów dostajemy nowe wytyczne, do których ludzie mają się stosować
- ▶ Jeśli widzimy naruszenie zasad - dotykamy tego miejsca
- ▶ Za odpowiednio szybką reakcję dostajemy monety umożliwiające nam rozbudowę świata (szpitale, laboratoria)

Przekazywanie informacji



Dzięki takiej formie gry możemy przekazać ludziom informacje na temat zachowania zarówno teraz, jak i w razie przyszłego kontaktu z wirusem lub chorobą



Monetyzacja

- ▶ Nieinwazyjne reklamy, umożliwiające nam rozwój aplikacji, ale nie zrażające graczy częstotliwością.
- ▶ Reklamy dające nagrody, np. dodatkowe monety po skończeniu poziomu.
- ▶ Mikrotransakcje przyspieszające rozwój gracza przez zakup monet oraz różne bonusy do wykorzystania podczas gry lub pomiędzy poziomami



Dalszy rozwój

- ▶ Planujemy dodać wiele aktywności i interakcji między ludźmi.
- ▶ Później będziemy mogli dodać kolejne - przenoszone inaczej - choroby i informacje jak ich unikać.
- ▶ Dodamy kolejne możliwości używania wirtualnej waluty i rozbudowy świata.

Przykładem kolejnych aktywności są kolejki sklepowe. Gdy widzimy, że ludzie stoją zbyt blisko siebie możemy dotknąć tam, żeby się rozeszli. Nie wiemy czy w tłumie nie ma kogoś chorego.